20 de julio de 2015

Universidad de Caldas.
Facultad de artes y humanidades.

Maestría en diseño y creación interactiva
SEMINARIO REDES DEL CONOCIMIENTO II
Magister. Offray Vladimir Luna Cárdenas.

Estudiante: Alexander Ordoñez

El proyecto de investigación que actualmente estoy formulando tiene como objetivo general desarrollar un estudio para analizar cómo se ha transformado la movilidad en bicicleta por medio de la utilización de dispositivos móviles en las rutas que conectan territorios urbanos y rurales. De esta manera se pretende responder a preguntas como:

Cómo se desarrolla la dinámica de movilidad en bicicleta por territorios rurales y urbanos de la ciudad de Popayán?

¿Cómo se ha transformado la movilidad en bicicleta a través de la incorporación de dispositivos móviles a esta dinámica?

¿Cuáles son los territorios ciclistas en la ciudad de Popayán?

¿Cuál es la interfaz que proporciona una maquina como la bicicleta y otras como las de los dispositivos móviles, como también la interfaz que emerge cuando estas dos máquinas se integran?

¿Cómo se pueden diseñar interfaces para ciclistas, acordes a las necesidades en el territorio?

El proyecto pretende abordar la investigación en primera instancia definiendo ampliamente el concepto de diseño de interfaz, ya que este incorpora en su estructura, a los humanos, las necesidades y actividades que requieren desempeñar y los utensilios u artefactos necesarios para llevar a cabo los propósitos de las personas centrándose principalmente en los puntos de contacto y acceso.
La propuesta de trabajo y los contenidos abordados durante el seminario de Redes del conocimiento II, aportaron sustancialmente para fortalecer el planteamiento del proyecto de investigación que estoy formulando, especialmente me brindo pistas para entender y visualizar el impacto social y político que se puede lograr a través de una actitud de diseño estructurada y defina a través de pensamientos como él activismo, que se centra en prestar atención en la generación de bienes y las diferentes formas de creación y acceso a estos, por otra parte el haber tenido la oportunidad de explorar diferentes contextos y lenguajes de programación, me acercaron a la comprensión de la lógica de procesamiento y control sobre los dispositivos y artefactos ciberneticos y su relación con los seres humanos, lo cual me motiva a fortalecer el pensamiento hacktivista para lograr “pensar lo impensable” para continuar el proceso de experimentación e investigación.
En cuanto a las prácticas de programación realizadas en software como phratch, scratch, entre otras herramientas informáticas de trabajo colaborativo, generaron un ambiente de aprendizaje de laboratorio taller que integro de muy buena manera teoría y práctica, sin embargo me hubiera gustado interactuar con objetos y artefactos tri dimensionales, por medio de otras metáforas e

interfaces, diferentes a la de la pantalla para reconocer y aprender a otro nivel del juego de posibilidades entre lo bi y tri dimensional, por ejemplo usar el software phratch para progamar objetos como los robots de “Leggo” y otras posibilidades de código abierto, entiendo que el tiempo dispuesto para el seminario es limitado y los contenidos son amplios y necesarios, lo que se hace complicado para llegar a estos procesos, por eso estoy dispuesto a invertir tiempo y esfuerzos para conseguirlo, de esta manera propongo seguir en contacto para desarrollar una propuesta de trabajo colaborativo que nos permita fortalecer e incrementar nuestros conocimientos en diseño y creación inter activa. Muchas gracias.

Nota de auto evaluación: 4.5